

# 방탈출 게임 디자인을 위한 시나리오 구성방법 제안

## Proposal of a New Scenario Composition Method for Escape Room Game Design

박현미

Piao Xianmei

서울대학교 미술대학 디자인학부 대학원  
Faculty of Design, The Graduate School, SNU  
hyunmi\_p@yahoo.com

정의철

Jung, Eui-Chul

서울대학교 미술대학 디자인학부  
Faculty of Design, College of Fine Art, SNU  
jech@snu.ac.kr

### 요약문

리얼 방탈출 게임은 (이하 방탈출 게임) 관찰력과 창의력을 발휘하여 팀원 간의 상호작용을 통해 실제 공간에서 진행할 수 있는 게임으로서 전 세계적으로 많은 인기를 얻고 있다. 본 논문은 방탈출 게임 디자인의 기반이 되는 시나리오 구성 방법을 제안하고자 한다. 이를 위해 방탈출 게임의 체험 및 관찰 통해 사람들이 즐거움을 느끼는 과정을 이해하고 시나리오 구성 과정을 정의한 뒤 시나리오 초안을 작성하여 스토리라인을 강조하는 방탈출 게임의 시나리오 기본 요소와 구성 원칙을 제안하였다.

### 주제어

방탈출 게임, 시나리오, 협동기반 게임, 즐거움 요소

## 1. 서론

### 1.1 연구 배경

방탈출 카페는 닫힌 공간에 들어가 공간 내의 주어진 단서를 추리하여 탈출하는 일종의 놀이 공간이다. 방탈출 게임은 비디오 게임 장르 중 탈출 게임을 물리적 공간에 재현한 것으로, 이야기 진행에 맞춰 단서를 찾아 탈출해야 하는 게임이다[1]. 방탈출 게임은 관찰력과 창의력을 발휘하여 팀원 간의 상호작용을 통해 실제 공간에서 진행할 수 있는 게임이어서, 친구, 동료, 혹은 가족 등이 함께 즐길 수 있는 게임으로 많은 인기를 끌고 있다. 방탈출 카페는 독특한 비즈니스 모델로 운영하며 2012-2013 년에 아시아 시장에서 급격히 성장하였고 전 세계적으로 많은 인기를 끌고 있다[2]. 2016 년 11 월 현재, 전 세계적으로 약 90 개 나라 5900 여 개의 방탈출 카페가 운영하고 있다[3].

### 1.2 연구 목적

이렇듯 방탈출 게임은 전 세계적으로 유행하고 있지만, 방탈출 게임 디자인은 기존의 게임을 응용하여 재구성하거나 혹은 게임 시나리오작가나 디자인

전공자에게 개인 작업의 형식으로 진행이 되고 있다. 따라서, 방탈출 게임 시나리오 연구는 현재 게임업계의 발전과 팀협력을 통한 추리력과 즐거움을 주는 게임디자인 방법 연구 관점에서 필요하다 할 수 있다. 이러한 배경에서 본 연구의 목적은 방탈출 게임 디자인의 기반이 되는 시나리오 구성방법을 제안하고자 한다.

### 1.3 연구 방법

본 연구는 크게 3 단계로 구성되는데, 1 단계는 선행연구 고찰로 협동기반 게임의 특성, 즐거움의 요소, 시나리오 요소 및 구성 방법에 대한 이론 고찰을 한다. 2 단계에서는 방탈출 게임의 체험 및 관찰을 통해 사람들이 즐거움을 느끼는 과정을 이해한다. 이를 통해 방탈출 게임 시나리오를 구성하는 즐거움 요소와 느끼는 과정을 정의하다. 이어서 3 단계에서는 위 연구를 바탕으로 시나리오 초안을 작성하고 시나리오 구성 방법 제안을 위한 기본 요소와 원칙을 제안할 것이다.

## 2. 선행연구 고찰

### 2.1 협동기반 게임의 특성

협동기반 게임은 협동기반 학습과 관련이 있으며, Slavin(1980)은 협동학습을 집단의 성과를 보상받는 상황에서 서로 다른 학습 방법, 혹은 학습 능력을 가진 학생들이 동일한 목표를 달성하기 위해, 그룹으로 활동하는 수업방법이라고 하였다[4]. 이를 방탈출 게임에 대입하면, 방탈출이라는 목표를 달성하기 위해 서로 다른 생각을 가진 게임 참여자가 주어진 단서를 활용하여 문제를 풀어나가고 학습의 과정으로 설명할 수 있다. 협동기반 문제해결 활동의 특성을 몇 가지로 정리할 수 있다.

-게임 참여자들끼리 서로 도와주어야 게임을 진행할 수 있기 때문에 긍정적 상호작용성이 있다.

-개인의 적극적 참여가 팀이 문제를 더 빨리 해결할 수 있기 때문에, 게임 참여자 개인의 의무와 책임이 필요하다.

-게임 참여자의 능력과 관계없이, 참여자 누구나 문제를 해결할 수 있는 성공기회가 균등하게 주어졌다.

-팀원의 단합이 중요하여, 다른 팀과의 경쟁이 도입되면 게임 참여 동기가 높아진 다.

협동기반학습 원리에 기반을 두어, 협동활동 기반의 방탈출 게임에서 고려할 특성을 유추할 수 있다.

## 2.2 즐거움 요소 고찰

본 연구는 게임 참여자의 긍정적 상호작용을 높이기 위해 즐거움 요소를 중요한 게임 시나리오 디자인 요소로 생각하여, 다양한 방탈출 게임 시나리오를 디자인하는 방법적 기반을 마련하고자 하였다. 다양한 분야의 연구자들 다양한 관점에서 많은 즐거움 요소의 프레임워크를 제안 하였다. Arrasvuori(2010)는 많은 연구자들의 연구 결과를 취합하여, 사람들이 즐거운 경험 (Playful Experience)을 구성하는 여러 요소를 정리하여 즐거움의 기본 체계를 진화시켰다. 정리한 프레임워크를 디자인 톨로 사용할 수 있으며 방탈출 게임 시나리오 구성하는 요소로 사용할 수 있다. Arrasvuori(2010)가 디자인을 위해 22 가지 요소 ( Captivation, Challenge, Competition, Completion, Control, Cruelty, Discovery, Eroticism, Exploration, Expression, Fantasy, Fellowship, Humor, Nurture, Relaxation, Sensation, Simulation, Submission, Subversion, Suffering, Sympathy, Thrill ) 를 정리 하였다[5,6].

## 2.3 시나리오 특성 고찰

사건 발전 과정의 주요 활동을 문서로 작성 하는 표현 방법이 시나리오로 불리고 이는 사용상황/과정의 바탕이 될 수 있는 설명이다[7]. 시나리오는 사용단계/표현방법에 따라서 다양한 디자인 분야에 사용할 수 있다. Propp(1958)가 제안 하였던 시나리오의 기본 특정 요소는 세팅(Setting), 주인공(Agents/Actors), 목표(Goals/Objectives) 그리고 플롯(Actions/Events)이다[8].

방탈출 게임 시나리오를 힌트를 이해하여 탈출구를 찾는 팀협동학습 과정으로 이해하고, 이 학습을 자발적 놀이로 만들기 위해, 즐거움 요소를 활용하여, 시나리오 원리를 이해하여, 다양하고 재미있게 창작할 수 있는 연구 틀을 고찰하였다.

## 3. 방탈출 게임 관찰 조사

2016 년 4 월부터 6 월, 방탈출 게임의 체험 및 관찰을 4 회 진행하였다. 그림 1 은 방탈출 게임과정의 즐거움의 변화와 그 이유를 분석하고, 관련된 즐거움 요소를 정리한 것이다. 하나의 방탈출 게임에서 사람은 다양한 즐거움을 느낄 수 있고 방탈출 게임이란 체험의 범주에는 많이 나타나는 즐거움요소와 적게 나타나는 즐거움의요소가 있다. 연구자는 방탈출 게임에 나오는 즐거움의요소를 3 단계로 나눠서 즐거움의 요소를 느끼는 상황을 표 1 와 같이 정리 하였다. 위부분 부터 아래로 각각 방탈출게임에서 즐거움을 주는 1. 기본요소(연한회색 배경), 2. 부가요소(회색 배경), 3. 첨가요소(짙은 회색 배경)로 정의하였다. 기본 요소는 가장 많이 나타나고 게임전반적으로 즐거움을 주는데 있어서 큰역할을 하는 요소다. 부가요소는 매번 게임에서 나타나는것이 아니지만 게임에 적절하게 사용하면 좋은 경험을 줄 수 있는 요소다.



그림 1 한 방탈출게임의 체험에 있는 즐거움의 변화와 즐거움의 요소정리

그리고 첨가요소는 방탈출게임에서 거의 나오지 않지만 스토리에 따라서 시도 해볼 수 있는 요소다. Submission, Simulation 등의 요소는 게임 전반적인 부분에 특정한 시간/단계에서 체험하는 것이 아니라 게임의 틀에 녹여있는 요소로 볼 수 있고 Discovery, Exploration, Sensation, Thrill 등 요소는 게임의 특정한 과정에 장착하면 사람들에게 큰 자극을 줄 수 있다.

또한 방탈출 게임을 진행할 때 사람들은 같이 느끼는 즐거움의 요소가 반복적으로 나타난다. 예를 들어 Discovery 와 Exploration 는 게임 시작단계에서 같이 나오는 경우가 많다. 사람들이 방탈출 게임을 시작하여 단서를 찾고 문제를 풀어야 되기 때문이다. 이와 같은 방탈출 게임에 있어서 전형적인 즐거움요소 패턴도 있지만 방탈출 게임개발자들이 즐거움의 요소를 새롭게 조합하여 시나리오 작성과정에 다양한 상상을 펼칠 수 있을 것이라고 생각하다.

표 1. 즐거움의 요소 프레임워크와 방탈출게임에서 즐거움을 느끼는 상황

즐거움 요소	방탈출게임에서 즐거움을 느끼는 상황
Captivation	스토리텔링에서 많은 매력에 느껴지는 상황이 올수 있다. 좋은 스토리가 사람들이 몰입 시킬 수 있는 가장 기본적인 요소다.
Challenge	풀기 어려운 문제나 해결하기 어려운 상태에서 도전의 즐거움을 일으킬 수 있다.
Completion	하나의 퍼즐을 완성하거나 전체게임을 완성할 때의 성취감은 강력하다.
Discovery	하나의 장치의 새로운 용도나 문제의 새로운 풀이를 찾았을 때 즐거움을 줄 수 있다. 예상 하지 못한 위치에서 비밀의 방문이 열려서 신기한 즐거움을 줄 수 있다.
Exploration	새로운 다서/스토리라인을 찾기 위한 탐험의 즐거움이 있다.
Expression	팀원들이랑 대화하면서 자신의 의견을 표출하는 것에도 즐거움이 있다.
Fantasy	새로운 환경이나 상황을 상상하게 만드는 즐거움.
Fellowship	팀원들이랑 같이팀워크를 발휘하면서 문제를 풀어갈 때의 즐거움.
Sensation	오감을 이용해서 즐거움 체험을 만들어 줄 수 있다.
Simulation	인테리어 소품 등을 통해 실제상황처럼 시뮬레이션 하여 사람들의 몰입도와주고 그자체에도 즐거움을 줄 수 있다.
Suffering	시간이 부족할 때 문제 풀이가 막막할 때 물리적인 압박을 당할 때 등등 상황에서도 즐거움을 느낄 수 있다.
Thrill	공포스러운 환경을 만들어서 즐거움을 준다.
Competition	사람들 간 또는 사람과 시스템과에 싸움을 통해 즐거움을 준다.

즐거움 요소	방탈출게임에서 즐거움을 느끼는 상황
Control	탈출게임의 있는 많은 문제풀이 스토리이해가 잘 되어 있을 때 통제의 즐거움을 느낄 수 있다.
Humor	퀴즈 소품등 으로 주는 유머.
Submission	탈출게임이란 큰 틀에 있어 그의 룰을 따르고 게임을 진행하는 즐거움이 있다.
Subversion	사회적인 규칙을 깨트리는 즐거움은 다양한 테마(살인마 테마 등)에서 표출할 수 있다.
Sympathy	게임의 스토리에 있는 주인공의 마음 아픈 이야기 등에 발생할 수 있다.
Cruelty	잔인한 일을 하게만든다.
Eroticism	성적 표현이 많이 노출 되는 상황.
Nurture	성장시스템을 도입하여 등급/계급이 올라갈때 느낄수 있는 즐거움이다.
Relaxation	휴식 또는 게임 끝난후 느낄 수 있다.

## 4. 방탈출 게임 시나리오 구성

### 4.1 시나리오 구성방법

방탈출 게임에 시나리오 구성방법제안을 하기위해 연구자가 정해진 스토리라인에서 어떻게 즐거움의 요소를 사용하여 시나리오를 구성하는지를 이해하기 위해 그중에 한 시나리오를 작성해 보았다. 진행과정을 아래 그림 2 에 설명한바와 같다.

스토리라인에 맞춰서 Sensation, Thrill 와 Discovery 를 같이 사용하여 시나리오를 구성하는 과정을 진행해 보았다.

### 4.2 시나리오 구성요소

시나리오 기본 구성에 들어간 기본 특정 요소인 세팅 (Setting), 주인공 (Agents/Actors), 목표 (Goals/Objectives) 그리고 플롯 (Actions/Events) 을 게임 맥락에 맞춰서 창작하는데 여기에 즐거움의 요소를 하나 혹은 2 개 이상의 요소를 조합시켜서 새로운 상상을 해보는 것이다.

## 5. 결론

방탈출 카페 게임은 현재 다양한 종류와 테마가 있다. 본 연구는 스토리라인을 강조하는 방탈출 게임에서 시나리오 형성 과정에 초점을 맞춘 새로운 시나리오 구성 방법 아래와 같이 제안하였다.

-기본적인 스토리라인에 맞춰서 논리적인 시나리오를 구성해야 한다.

-즐거움의 요소를 하나 혹은 몇 개를 뽑아서 시나리오 구성 과정에 부각시킨다.

- 시나리오에 맞는 자연스러운 즐거움의 요소를 뽑아야 한다.

-즐거움의 요소를 여러 번 사용해도 괜찮으나 자극이 큰 요소는 반복적으로 연속 사용하는 것을 피해야 한다.

본 연구는 방탈출게임 시나리오의 기초연구로서, 다양한 게임 환경을 고려하여 다양한 즐거움을 제공할 수 있는 방법은 연구해 나갈 것이다.

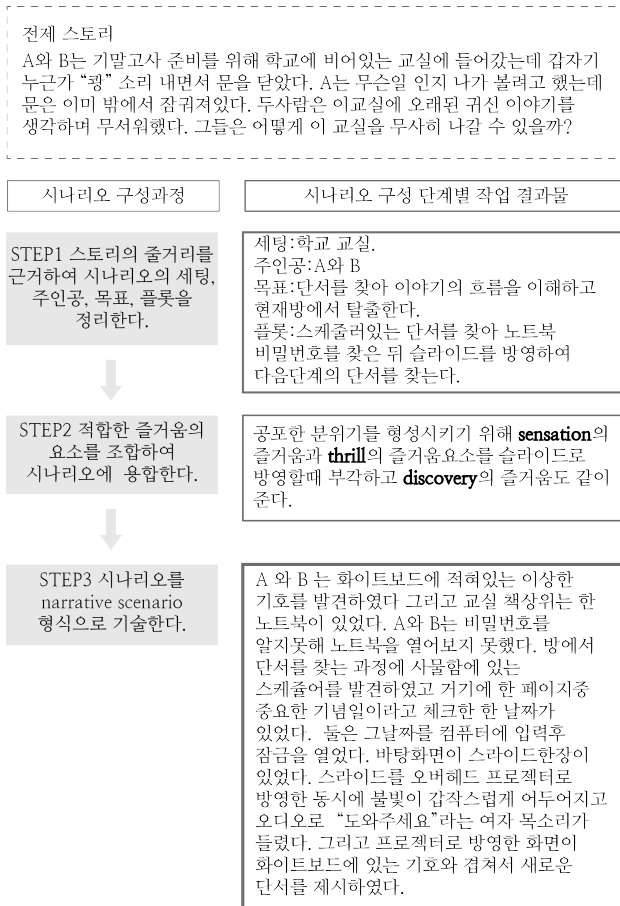


그림 2 시나리오 구성과정 예시

## 사사의 글

이 논문은 서울대학교 창의선도 신진연구자 지원사업 (과제번호: 600-20160011)의 후원을 받아 수행된 연구결과물임.

## 참고 문헌

1. 방탈출 카페, 위키백과, 우리 모두의 백과사전.  
[https://ko.wikipedia.org/wiki/방탈출\\_카페](https://ko.wikipedia.org/wiki/방탈출_카페)
2. Nicholson, Scott. "Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities." White Paper available at <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf> (2015).
3. Escape Room Directory.  
<http://escaperoomdirectory.com/#BR>.
4. Slavin, Robert E. "Cooperative learning." Review of educational research 50.2 (1980): 315-342.
5. Ludens, Homo. "A Study of the Play Element in Culture." Boston: Beacon 1 (1950).
6. Arrasvuori, J., M. Boberg, and H. Korhonen. "Understanding Playfulness-An Overview of the Revised Playful Experience (PLEX) Framework." Proc. of Design & Emotion 2010 Conference, Design and Emotion Society, 2010.
7. Carroll, John M. Making use: scenario-based design of human-computer interactions. MIT press, 2000.
8. Propp, Vladimir. "Morphology of the Folktale. Indiana Univ. Research Center in Anthropology." Folklore and Linguistics, Publ 10 (1958).